

"3D CONSTRUCTION KIT"

Nesta edição resolvemos não apresentar um jogo. É algo melhor do que um simples videojogo e tem a particularidade de ser o título mais esperado do ano. Desde o dia da sua publicação tem arrastado a crítica e agora sucede-lhe o mesmo em Portugal.

Este utilitário é o "3D Construction Kit" e a assegurar a sua qualidade está a "Incentive", firma criadora de uma técnica de perspectiva tridimensional denominada "Freescape", que já serviu de suporte a uma série de jogos ("Driller", "Dark Side"...).

A forma como o programa é publicitado e acarinhado pela crítica, parece ser uma ferramenta bem prestável e acima de tudo versátil, facilmente adaptável (basta escolher as opções correctas) ao gosto e profissão do utilizador.

De facto, é verdade: não há nada (ou quase) que esta maravilha não possa fazer. Desde objectos tridimensionais dotados de animação, casas (interiores e exteriores), carros, enfim, um pouco de tudo e, surpresa das surpresas, jogos!!

O "3D Construction Kit" é composto por dois blocos (integrados no mesmo programa: teórico e prático, no qual o utilizador tem aos seu dispor um elaborado desenhador que lhe permite dar a forma desejada ao seu projecto. Uma vez desenhado o objecto, é altura de o colorir. A escolha é vasta já que a paleta de cores suporta todas as tonalidades e cores possíveis no computador.

A qualquer altura do programa podemos rodar (rotações em várias direcções) e escolher qualquer plano de objecto, tal como se estivesse a ser monitorado por várias câmaras de vídeo.

Quanto ao primeiro bloco, o teórico, envolve inúmeras secções. Definição de áreas (acesos, saídas...), animação, condições (que se aplicam a diversos grupos; objectos; salas...), existem um sem-número de opções que nos permite pôr em funcionamento este gigantesco programa.

A entrada de dados nas condições é efectuada com uma linguagem específica do programa.

Esta linguagem muito simples, pois é uma mistura do Basic e Pascal, mas com comandos muito característicos; roda imagens, desloca-as, enfim, tudo o que esteja relacionado com a movimentação a três dimensões.

Apesar de ser simples, também permite a elaboração de programas mais complexos (utilizando variáveis, rotinas, ciclos...). Nesta parte a capacidade do programa depende dos dotes do utilizador.

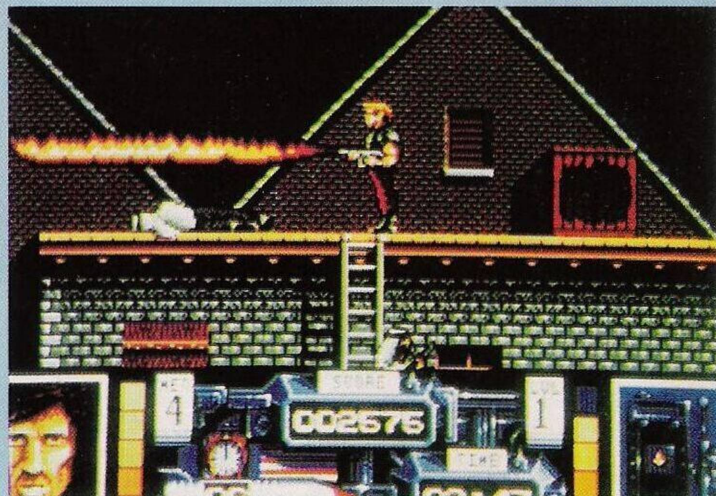
Em jeito de conclusão podemos dizer que o "3D Construction Kit" é uma ferramenta maravilhosa, tipo canivete suíço: faz um pouco de tudo. Ao contrário do que muito pensam, não se destina somente a amadores mas também a profissionais.

Nisto tudo há um pequeno senão... Mais uma vez as cópias piratas intrujam os compradores. Na aquisição do programa o vendedor limitou-se a fazer uma cópia fajuta. Quanto às instruções e à cassete vídeo, "népias".

Sem o manual, qualquer utilizador desenha objectos, mas quando chega o momento de programar, ficamos a olhar, pois sem saber os comandos e os devidos parâmetros não há nada a fazer.

O conselho fica dado, comprem, mas só com instruções!

Se por acaso algum leitor possuir o respectivo manual, agradeceríamos que nos contactasse, pois ficou muito por descobrir.



Não apresentamos a habitual tabela classificativa já que não se trata de um jogo, mas podemos atribuir-lhe uma percentagem de acordo com a potencialidade do programa, e que tal

95%?

Quanto às versões, está disponível no Amiga, mas em breve encontraremos versões para os restantes micros: PC, Spectrum, ST.



POKES & DICAS

109

Spectrum:

"Navy Seals 1" (128K) — Poke 35757,0 (vidas inf.)

"Pang" (128K) — Poke 35415,15 (vidas inf.)

"Switch Blade" — Poke 38385,206:Poke 38386,0

"Metal Army" — Poke 42198,0

"Poseidon" — Poke 42266,201:Poke 42813,201

"Dragon Breed" — Poke 35560,0:Poke 36393,0

"Dan Dare 3" — Poke 58492,0:Poke 58496,0

Compatíveis PC:

"Golden Axe" — Premir a tecla 2 até 8 na selecção de jogadores para iniciarmos o jogo no nível pretendido

"Goody" e "Mythos" — Carregar as teclas "O", "P" e "R", "A" simultaneamente para ficar com vidas ilimitadas

"Last Mission" — Escrever "OPERA" para obter energia infinita

"Sokoban" — Premir "U" durante o jogo para recuarmos um movimento (Casa)

"E-Motion" - Por cada nível passado premir a tecla "D" para gravar a partida, quando a explosão dos átomos estiver eminente teclemos "R" para recomeçar no nível anterior

Commodore Amiga:

"Lemmings" — Escrever "GO" para avançar um nível

"Midnight Resistance" —

No 4º nível, para eliminarmos o alienígena, colocamo-nos no lado direito do ecrã e disparamos para cima

"Fernandez must Die" — Durante o jogo activar a pausa e escrever ssssss"SPINYNORMAN" para obter vidas ilimitadas

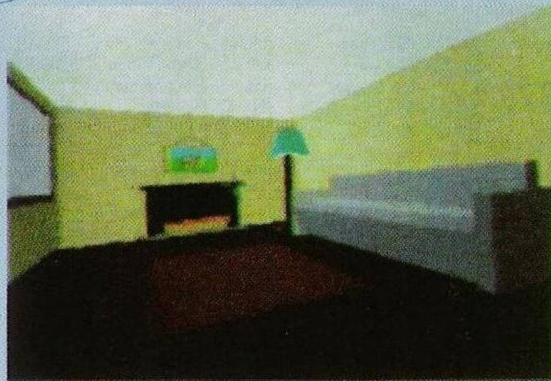
"Sword of Sodan" — Introduzir o nome "NANCY" na tabela da pontuação para ficarmos com vidas infinitas, ao premirmos "Return" (tecla) avançamos um nível

Passemos de imediato à solução do "Shadow of the Beast II). Depois de termos aproveitado a boleia da gaiola (a subir), agarramo-nos à primeira corrente e descemos (não totalmente).

Apoiados no candeeiro saltamos para a esquerda até ao canto da mesa, batemos no diabrete até que este acorde e quando começar a fugir tocamos na alavanca de baixo e trepamos a corrente.

Dirijimo-nos para a direita e recolhemos a chave que se encontra em cima da mesa. Recuamos, subimos a primeira corrente que se encontra à vista e seguimos para a direita. Apanhamos o conteúdo do cofre e regressamos ao trampolim (no percurso inverso).

Viramos à esquerda e com o auxílio das alavancas levanta-



mos a rocha e empurramo-la deixando-a cair na lança.

Após esta operação a rocha diminuirá de tamanho, voltamos a empurrar a rocha, mas para o trampolim, trepamos a corda e saltamos com ímpeto para o trampolim.

Este salto irá propulsá-la, muito rapidamente dirijimo-nos para a gaiola da esquerda e deixamos-nos içar. Avançamos e eliminamos o dragão.

Batemos no saco até que este caia e o homem que estava preso dir-nos-á uma frase. Anotamos a palavra que está entre aspas, regressamos ao local onde vimos um homem a empurrar a rocha, descemos a corda e seguimos para a direita.

Entramos no buraco (a descer) e aproximamo-nos da parede onde devemos escrever a palavra chave.

Se procedermos correctamente

a parede levantar-se-á, caminhamos e trepamos a corda, viramos à direita e continuamos nessa direcção até ao dragão, apanhamos o pergaminho, descemos e continuamos a andar para a direita e recolhemos o conteúdo do cofre.

Regressamos ao local dos pigmeus e mais uma vez caminhamos para a direita, quando estivermos junto da corda agarramo-la e descemos por ela, a seguir saltamos em cima das pedras (sem tocar na água e tomar cuidado com a quarta pedra que é falsa) e matamos outro dragão.

Esta semana ficamos por aqui, na próxima edição regressamos à solução e possivelmente acabaremos de vez com este jogo.

Resta-nos agradecer aos leitores Robert Fey, Rui Mendes, António Rodrigues, Paulo Faria, Bruno Leelai, Paulo Ribeiro, Adolfo Gonçalves e Ricardo Pimenta pelo material enviado.

"Os Jogos no Computador". "Correio da Manhã", Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Abrimos esta secção com os leitores que pretendem trocar "software" por correspondência.

Esta semana são tantos que resolvemos abreviar, já que a correspondência tem aumentado e o espaço de que dispomos continua o mesmo.

Os cinco primeiros leitores são possuidores de um compatível IBM PC e o último é usuário de Timex 2048. Ei-los:

Paulo Faria — Apartado 178, 9002 Funchal Codex

Paulo Tavares (com placa gráfica CGA) — Rua Engenheiro Duarte Pacheco, Nº 55, 6000 Castelo Branco

Carla Moura (procura os códigos de acesso do "... Monkey Island") — Rua Aniceto Rosário, 10, 1º esquerdo, 2700 Amadora

Rui Carapeto (pretende os códigos do "Police Quest 2" e

"Fetichismo Maya") — Rua D. Nuno Álvares Pereira, Nº 34, 3º Dto. 2330 Entroncamento

Paulo Carrasco (procura um antivírus para o "EDV") — Estrada Real, Vivenda Carrasco, Nº 119, 2135 Porto Alto

Miguel Ramalho (adepto de simuladores de 2ª Guerra Mundial) — Rua Maria Gomes Nepomuceno, Nº 14, R/C Dto, 2870 Montijo

Antes de prosseguirmos para os clubes, pretendemos corrigir um erro publicado nesta secção na passada edição.

Nun pequeno artigo sobre as revistas, a dada altura mencionamos a "Joystick" sobre a sua remodelação mas a um preço elevado (o dobro).

Esta revista francesa sofreu uma remodelação (pouco significativa) mas a alteração do preço deve-se ao facto de ser uma

edição bimensal (Julho/Agosto).

Ficam aqui as nossas sinceras desculpas pelo deslize cometido, afinal, errar é humano. Agora os clubes. À semelhança das associações publicados em edições anteriores, também trocam mapas, dicas, jogos, utilitários...

Sem mais comentários aqui estão os anúncios:

"Power Games" (Spectrum) — Rua de S. Pedro, 18, 1º, 8500 Portimão

"Tri-Star" (Amiga 500) — Telefone 082/760660

"Micro Software" (Spectrum) — Avenida S. João de Deus, 43, 2º esquerdo, 8500 Portimão

"Predators" (Amiga, PC e Spectrum) — Parque Residencial Cova do Frade, Lote 18, 3880 Ovar.

Concluimos este espaço com dois leitores que por motivos

diferentes pediram o nosso auxílio.

O prezado **Virgílio Costa** está interessado em adquirir um Commodore Amiga 500, preferencialmente a um bom preço. Se algum leitor estiver a pensar em desfazer-se de um pode escrever para o endereço; Virgílio M.S. Costa, Santo Isidro, 3130 Soure.

A "Newgame" remeteu-nos uma listagem em hexadecimal e pretende saber como pode ser realizada a introduzir no computador.

Esta operação pode ser realizada com um bom assemblador ou com um simples carregador hexadecimal (ou universal).

Da revista onde recortaram a listagem possivelmente encontram um carregador, é um programa tão banal que costuma ser publicado frequentemente pelas revistas da especialidade.